

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan situasi pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik dengan aktif dapat mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki bermacam-macam kekuatan seperti keagamaan, pengendalian diri, sifat, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran adalah upaya menata lingkungan sebagai sumber belajar agar terjadinya proses belajar pada diri pembelajar (Dwiyogo, 2008). Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan saat ini yaitu dengan mengikuti perkembangan zaman pada saat ini yakni melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sendiri merupakan sekolah yang memanfaatkan lulusannya menjadi sumber daya manusia yang berkualitas tinggi yang diharapkan mampu berdaya saing dalam era globalisasi. Fajaryanti (2012) menyatakan bahwa untuk memanfaatkan teknologi tinggi dan meningkatkan produktivitas tersebut maka dunia industri membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Di SMK sendiri para peserta didik diarahkan untuk memiliki keahlian dibidang tertentu, berdasarkan penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu sesuai dengan konsentrasi atau jurusan yang diminati oleh peserta didik tersebut.

Pada era globalisasi teknologi digital ini masalah yang sedang dihadapi adalah kurangnya tenaga pendidik yang menguasai teknologi informasi (TIK) dalam memanfaatkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran (Nurhayati, 2016). Proses pembelajaran yang monoton dapat membuat peserta didik tidak antusias dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Dewi, dkk (2018), sebuah pelajaran akan menarik perhatian peserta didik jika ada keterpaduan antara pemilihan strategi atau metode pembelajaran dengan bahan ajar yang sesuai dengan materi pelajaran yang disajikan. Artinya, strategi pembelajaran harus

dikemas sedemikian rupa sehingga materi yang disajikan mudah diterima dan diingat seiring dengan bertambahnya pengetahuan yang baru dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman peneliti di lapangan selama pelaksanaan kegiatan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di SMKN 1 Mundu Cirebon, pelaksanaan sistem pembelajaran *student centre* yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Pengolahan Hasil Perikanan Tradisional masih terhambat oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dimana seharusnya sudah mengikuti perkembangan era globalisasi teknologi digital. Pelaksanaan pembelajaran hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah dan jumlahnya yang terbatas selain itu tidak dapat dipinjamkan kepada peserta didik, sehingga peserta didik tidak memiliki buku pegangan untuk belajar secara mandiri di rumahnya. Maka dari itu dibutuhkan inovasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, fleksibel dan mengikuti perkembangan zaman (Dewi, Sitompul, & Napitupulu, 2018).

Media dan sumber belajar merupakan bagian komponen yang dapat mempengaruhi pembelajaran. Bahan ajar perlu diterapkan sesuai dengan kondisi peserta didik dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru (Satriawati, 2015). Fungsi dari media adalah sebagai pelengkap informasi agar bisa tersampaikan lebih interaktif juga informatif. Media sendiri harus bersifat menyenangkan, tidak membosankan namun tetap berperan dalam meningkatkan aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif.

Salah satu media pembelajaran yang mudah diaplikasikan adalah modul. Menurut Abidin dan Walida (2017) modul merupakan media atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan pembelajaran, latihan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan digunakan secara mandiri, adapun tujuan dari modul ialah agar pembaca bisa menyerap materi atau bahan ajar secara mandiri. Namun, penggunaan modul cetak membuat pembelajaran kurang menarik dan belum mampu menyampaikan pesan-pesan melalui gambar dan video (Satriawati, 2015).

Bentuk lain dari modul adalah modul elektronik atau *e-modul* yang disesuaikan dengan pengalaman belajar di abad 21, dimana pembelajaran harus berlangsung dalam konteks untuk mengembangkan interaksi dan komunikasi yang memungkinkan pembelajaran formal dan informal (Purwaningtyas, Dwiyo, & Hariyadi, 2017). Mengiringi perkembangan zaman saat ini, multimedia pun berkembang dalam bentuk penggunaan *smartphone* yang di dalamnya terdapat akses untuk memasuki suatu halaman di internet atau aplikasi.

*E-modul* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis *android* yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *E-modul* diciptakan guna mengurangi kejenuhan peserta didik belajar dengan modul, maka modul perlu dikombinasikan dengan media elektronik. Jika ditinjau dari manfaatnya media elektronik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyowati dan Tandyonomanu (2015), yakni media modul elektronik ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan dengan tingginya nilai *post test* dibandingkan dengan nilai *pre test* setelah menggunakan media modul elektronik.

Pengolahan Hasil Perikanan Tradisional merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik kelas XI APHPi. Di dalamnya terdapat salah satu kompetensi dasar (KD) peserta didik menerapkan prinsip dasar dan alur serta melaksanakan proses produksi hasil perikanan tradisional (penggaraman) yang penerapannya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan untuk mempersiapkan diri dalam dunia kerja. Maka dari itu penulis mengharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik ditinjau dari aspek kognitif.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan *e-modul* yang diterapkan dalam media berbentuk *android* sebagai penunjang pembelajaran. Oleh karenanya penulis tertarik untuk mengembangkan *e-modul* pembelajaran, menguji kelayakannya dan melihat hasil belajar peserta

didik dari aspek kognitif setelah menggunakan *e-modul* tersebut, sehingga penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *E-modul* Berbasis *Android* Pada Materi Penggaraman**”.

### 1.2. Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis, untuk menghindari bahasan masalah yang terlalu menyimpang, maka batasan masalah penelitian ini adalah uji kelayakan pengembangan *e-modul* berbasis *android* sebagai media pembelajaran dan menerapkan media tersebut guna melihat hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif pada mata pelajaran Pengolahan Hasil Perikanan Tradisional. Adapun kompetensi dasar yang dipilih adalah menerapkan prinsip dasar dan alur serta melaksanakan proses produksi hasil perikanan tradisional dengan materi penggaraman.

### 1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang diuraikan diatas, didapat rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan *e-modul* pada mata pelajaran Pengolahan Hasil Perikanan Tradisional dalam program keahlian APHPi SMKN 1 Mundu Cirebon?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *e-modul* pada mata pelajaran Pengolahan Hasil Perikanan Tradisional dalam program keahlian APHPi SMKN 1 Mundu Cirebon ditinjau dari aspek kognitif?

### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah adalah:

1. Mengetahui kelayakan *e-modul* pada mata pelajaran Pengolahan Hasil Perikanan Tradisional di SMKN 1 Mundu Cirebon.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik ditinjau dari aspek kognitif setelah menggunakan *e-modul* pada mata pelajaran Pengolahan Hasil Perikanan Tradisional di SMKN 1 Mundu Cirebon.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah :

1. Membantu peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas khususnya dalam mata pelajaran Pengolahan Hasil Perikanan Tradisional.
2. Membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif khususnya dalam mata pelajaran Pengolahan Hasil Perikanan Tradisional.
3. Membantu pengajar dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih efektif dan praktis.
4. Membantu meningkatkan penggunaan media pembelajaran di sekolah.
5. Menambah pengetahuan dan wawasan untuk penulis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *android*.

### 1.6. Struktur Organisasi Skripsi

- BAB I : Pada bab ini berisi mengenai pemaparan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II : Pada bab ini berisi mengenai teori yang akan digunakan penulis untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian.
- BAB III : Pada bab ini berisi tentang rencana penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data, serta validitas data.
- BAB IV : Pada bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dengan fokus pembahasan sesuai dengan tahapan penelitian yang dilakukan.
- BAB V : Pada bab ini berisi tentang simpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, implikasi, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.